I GIOCHI DEL 2000

2000 DUEMILARUOLI

ANDREA ANGIOLINO

MEDITERRANEO

QUALITYGAME

INTRODUZIONE

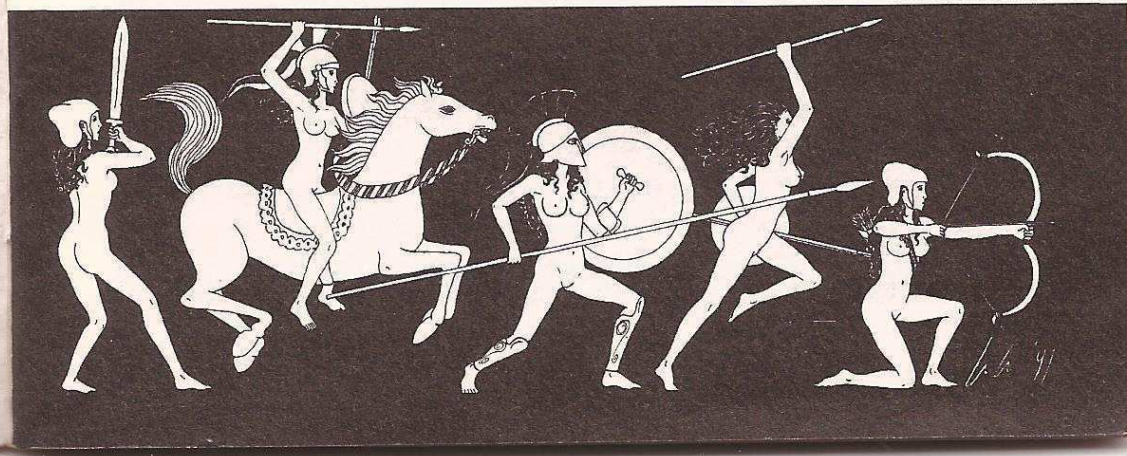
La collana "Duemila Ruoli" si rivolge agli aspiranti esploratori di universi fantastici: anche a quelli che non hanno mai provato un gioco di ruolo. A loro dedichiamo questo "Mediterraneo": un gioco semplificato al massimo, per chi vuole accostarsi per la prima volta a questo strano e affascinante passatempo. E forse anche qualche esperto vorrà provarlo, lasciando per una volta da parte regolamenti realistici ma forse un po' troppo ingombranti per dare più spazio alla fantasia e al racconto.

"Mediterraneo" consente a un gruppo di giocatori di immedesimarsi in eroi dell'antichità classica e di confrontarsi con le leggende, i mostri, le insidie e le capricciose divinità dei miti greci e romani. Ciascun giocatore diventa un "personaggio" con caratteristiche determinate casualmente e vive l'avventura preparata in precedenza dal narratore, raccontando man mano ciò che farebbe se si trovasse veramente nelle situazioni descritte.

Il narratore racconta le conseguenze delle loro azioni, ricorrendo ai dadi per determinare l'esito di quelle di dubbio successo. Nasce così una storia, che i giocatori devono portare a lieto fine collaborando tra loro.

Durante il gioco, il narratore ha il ruolo neutrale che avrebbe un computer in un *adventure:* ma la presenza di un essere umano al posto della macchina offre l'inestimabile vantaggio di consentire ai giocatori ogni improvvisazione, anziché restare rinchiusi nella rigida griglia delle possibilità previste da un programmatore. Il gioco di ruolo è infinito: al termine della storia i personaggi sono pronti per iniziarne una nuova...

E allora non perdiamo tempo prezioso e prepariamoci alla prima avventura.



MATERIALI DI GIOCO

Per giocare a "Mediterraneo" occorrono, oltre al presente regolamento, almeno due comuni dadi a sei facce, di cui uno bianco e uno colorato. E' bene inoltre che ogni giocatore abbia una fotocopia della scheda del personaggio e che vi siano carta e matite in quantità.

Quando nel gioco si chiederà di tirare più dadi e sommarne i risultati, lo si indicherà con un numero seguito da D. Dire che la Vitalità di un personaggio corrisponde a 6D significa che per determinarla occorre tirare sei dadi e sommarne i risultati. Dopo la D possono essere indicate modifiche positive o negative: 3D+6 significa che occorre lanciare 3 dadi, sommare i risultati e aggiungere 6 al totale, 2D-1 che occorre lanciare due dadi e sottrarvi 1. 1/2D indica il risultato di un dado diviso due (si arrotonda per eccesso).

PREPARAZIONE DEL PERSONAGGIO

Prima di iniziare, ogni giocatore deve valutare alcune delle caratteristiche del suo personaggio e segnarle sull'apposita scheda.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Ogni personaggio ha otto caratteristiche: Agilità (Agi), Forza (For), Dialettica (Dia), Concentrazione (Con), Vitalità (Vit), Bonus di combattimento (Boc), Vulnerabilità (Vul), Favore divino (Fad).

LE CARATTERISTICHE PRINCIPALI

L'Agilità indica la destrezza, la prontezza di riflessi e il coordinamento del personaggio. La Forza indica la sua prestanza fisica. La Dialettica indica la sua capacità di comunicare, di convincere, di arringare, di mentire. La Concentrazione indica le più diverse capacità basate sul ragionamento e l'osservazione, dal riuscire a trovare il meccanismo segreto che comanda una trappola al saper resistere agli incantesimi di una maga.

Queste quattro caratteristiche si ottengono lanciando un dado bianco ed un dado colorato e sottraendo il risultato del dado colorato a quello del dado bianco. Il loro valore è dunque compreso tra 5 e -5.

MEDITERRANEO

NOME GIOCATORE_____

NOME PERSONAGGIO_____

SESSO_____ASPETTO_____

DIVINITA' PROTETTRICE_____

AGI ☐ FOR ☐ DIA ☐ CON ☐

VIT ☐ BOC ☐ VUL ☐ FAD ☐

DANNI ☐ COR ☐ SCUDO ☐

EQUIPAGGIAMENTO_____

_____

BIOGRAFIA_____

_____

_____

LE ALTRE CARATTERISTICHE

La Vitalità si ottiene sommando 6D: è dunque compresa tra 6 e 36.
Sommando l'Agi e la For e dividendo per due (arrotondando per eccesso) si ottiene il Bonus di Combattimento.
La Vulnerabilità si ottiene cambiando di segno all'Agi. Inoltre la Vul varia a seconda dell'equipaggiamento utilizzato dal personaggio: diminuisce di 1 punto se esso ha lo scudo, di 2 punti se ha la corazza.

> Fetonte ha Agi 3 ed indossa sia scudo che corazza: ha una Vulnerabilità di -3 (Agi cambiata di segno) -1 (per lo scudo) -2 (per la corazza) = -6.
> Il Favore divino, all'inizio del gioco, è di 6 punti per tutti.

PERSONAGGI SENZA FUTURO

Terminata la preparazione, il giocatore deve sommare tra loro le quattro caratteristiche principali del personaggio (Agi, For, Dia, Con) e la Vit. Se il risultato è di 17 o meno, egli è libero di non usarlo e di crearsene un altro.

LA BIOGRAFIA

Il giocatore deciderà, assieme al narratore, le caratteristiche "di racconto" del suo personaggio: il sesso, il luogo di nascita, la famiglia di origine, l'età, la storia della sua vita fino al momento in cui inizia il gioco, eventuali vizi o particolari desideri e aspirazioni. Più questi aspetti saranno approfonditi, più il personaggio sarà ricco di sfumature e divertente da impersonare.

L'EQUIPAGGIAMENTO

Il narratore deciderà, a sua discrezione, quali oggetti possiede ciascun personaggio all'inizio del gioco: oltre al vestiario e alle provviste, potrà avere una o più armi, uno scudo, una cavalcatura. Elmi e corazze saranno meno consueti. Non mancheranno oggetti più insoliti: lucerne o fiaccole, rotoli di corda, attrezzi da pesca, veicoli o imbarcazioni e così via, a seconda dell'ambientazione dell'avventura. Si è comunque in un'economia di baratto, dove non esiste denaro.

LE AZIONI

Ogni volta che un giocatore tenta un azione di dubbio successo, il narratore gli fa lanciare i dadi per vedere se vi riesce. Normalmente, ad esempio, non chiede di tirare i dadi perchè un personaggio vuole salire su un carro: l'azione riesce sicuramente. Chiederà invece un lancio di dadi se un personaggio vorrà saltare da una finestra su di un carro in corsa. Questa procedura si chiama "lancio d'azione"

IL LANCIO D'AZIONE

Il giocatore deve lanciare i due dadi e sottrarre il risultato del dado colorato a quello del dado bianco, ottenendo così un risultato copmpreso tra +5 e -5.
Il narratore può decidere che al totale si applichi un **Modificatore**, ottenuto in questo modo: egli può sommare o sottrarre tra loro una o più caratteristiche dei personaggi interessati che abbiano attinenza con l'azione tentata. Inoltre può sottrarre da 1 a 3 punti, a sua discrezione, se l'azione è particolarmente difficile. Se il modificatore risulta maggiore di +3 si considera uguale a +3; se risulta minore di -3, si considera uguale a -3. Si applica il Modificatore al risultato dei dadi. Se il risultato è uguale a zero o positivo, l'azione è riuscita.

Un esempio. Il prode Filofilo (For +1, Agi -1) si trova su una nave che viene distrutta da una terribile tempesta. Decide quindi di aggrapparsi a un pezzo del relitto che galleggia lì accanto. Il narratore gli fa usare l'Agi: il Modificatore è -1. Filofilo tira due dadi: ottiene 3 sul bianco e 4 sul rosso. Il totale è 3 -4 -1 = -2: è negativo. Il povero Filofilo non riesce ad aggrapparsi ad alcun relitto. Per non affogare decide quindi di nuotare fino a riva. Poiché il mare è ancora in tempesta e la riva è lontana, il narratore chiede un lancio di dado con -2 (a sua discrezione, per la difficoltà) e gli consente di sommare la For. Il Modificatore è +1 -2 = -1. Filofilo ottiene 2 sul bianco e 3 sul colorato: il totale è 2 -3 -1 = -2. Poichè è negativo, Filofilo viene travolto dalle onde prima di raggiungere la riva. Il narratore decide che Filofilo subisce 3D di danno e che il suo corpo viene trovato esanime, il mattino dopo, da un gruppo di fanciulle sulla vicina spiaggia.

DADI DOPPI

Quando in un lancio d'azione i due dadi sono uguali, non c'è bisogno di applicare il Modificatore. L'azione è perfettamente riuscita se i dadi sono pari, è clamorosamente fallita se i dadi sono dispari.

Il prode Filofilo (Dia +5) intende convincere un artigiano cretese (Con +1) a fargli uno sconto sull'acquisto di un gomitolo di corda che intende barattare offrendo vino. Poichè l'artigiano è piuttosto avaro, il narratore chiede un lancio sommando la Dia di Filofilo e sottraendo la Con del mercante. Il Modificatore è +5 -1 = +4, ma diventa +3 (perchè per regola non può essere mai maggiore di +3 o minore di -3). Filofilo ottiene 5 e 5: poichè i dadi sono uguali e dispari, non ottiene assolutamente lo sconto richiesto, indipendentemente dal fatto che il lancio modificato sarebbe positivo.

GLI DEI

In "Mediterraneo" gli dei hanno un ruolo fondamentale. All'inizio del gioco ogni giocatore deve scegliere il dio cui è devoto il suo personaggio. Il narratore può creare situazioni in funzione delle divinità scelte dai suoi personaggi. Il Fad influenza queste situazioni: un personaggio con un Fad molto alto dà più nell'occhio, agli dei avversi, di personaggi con Fad più basso.

Filofilo è devoto ad Afrodite. Il narratore ha deciso che Afrodite e Poseidone stanno litigando furiosamente. Poichè Poseidone governa i mari, non appena Filofilo salpa da Creta e giunge in mare aperto il dio decide di fargli un dispetto: la sua nave viene trascinata da una furibonda tempesta fino al paese degli Ippofagi. E' il pretesto per una nuova e mirabolante avventura.

DEUS EX MACHINA

Quando un personaggio sbaglia un'azione o un colpo in combattimento, se lo desidera può invocare la sua divinità protettrice perché lo aiuti.
Per fare ciò deve spendere un certo numero di punti del suo Favore divino, fino a un massimo di 5. Decide quanti, quindi tira 1D. Se il risultato è uguale o minore al numero di punti spesi il dio lo ascolta e lo aiuta: l'azione anziché fallita si considera riuscita, il colpo anziché mancato si considera andato a segno. Il narratore può inventare un evento soprannaturale che giustifica l'accaduto. Non è consentito invocare gli dei più di una volta per ogni azione fallita o colpo mancato, né per azioni o colpi tentati da altri.

Mara sta cercando di scendere giù da una ripida scogliera fino alla barca di Fetonte, che l'attende impaziente. Il narratore chiede un lancio d'azione, usando per Modificatore l'Agi. Il risultato è negativo: Mara cadrebbe giù dalla rupe rischiando di ferirsi sugli scogli sottostanti. Invoca allora Diana, la sua divinità protettrice, spendendo 4 punti di Favore divino. Lancia un dado e ottiene 3: è come se l'azione di Mara fosse riuscita ed ella avesse raggiunto indenne la base della scogliera. Il narratore racconta che, durante la caduta di Mara, Diana accoglie la sua preghiera e che sugli scogli spuntano all'improvviso soffici cespugli, su cui ella cade senza farsi nulla. Dopo di ciò i cespugli svaniscono, lasciando solo un vago profumo di fiori.

COMBATTIMENTO RAVVICINATO

Prima di iniziare a combattere il giocatore, se ha più armi da ravvicinate a disposizione (spada, ascia, pugnale), sceglie quale usare.
Ogni volta che i personaggi intendono attaccare qualcuno o sono attac-

cati da qualcuno inizia un "combattimento".
Ogni combattimento procede per "turni". A ogni turno ogni personaggio o mostro può fare un'azione: cambiare arma, rialzarsi da terra, fuggire, tirare un colpo. Le azioni avvengono contemporaneamente.

Il prode Filofilo viene aggredito da due briganti. Nel primo turno Filofilo tira un colpo di spada a un brigante, mentre ciascuno dei due briganti tira un colpo su Filofilo. Il brigante colpito muore, ma dal momento che l'effetto è contemporaneo il suo colpo di spada ha effetto ugualmente su Filofilo. Al secondo turno il brigante sopravvissuto fugge, mentre Filofilo gli tira un colpo di spada: il brigante subisce ugualmente i danni dal colpo di spada, anche se sta lasciando il combattimento.

Per combattere, il personaggio tira due dadi e sottrae il risultato del dado colorato a quello del dado bianco.
Al totale somma il Modificatore, ottenuto addizionando il proprio Boc e la Vul dell'avversario. Inoltre, se l'avversario è caduto a terra o è immobilizzato il Modificatore è aumentato di 3.
Se il Modificatore risulta maggiore di +3 si considera uguale a +3; se risulta minore di -3, si considera uguale a -3.
Applicato il Modificatore al risultato dei dadi, se il totale è uguale a zero o positivo il colpo è andato a segno e l'avversario subisce il numero di danni riportato in tabella. Se è negativo, il colpo è andato a vuoto.

TABELLA DANNI DA COMBATTIMENTO

arma	danni
Mani nude	1/2D
Bastone	1D
Pugnale o coltello	1D+1
Ascia	1D+3
Lancia	2D+1
Spada	2D-1
Ascia bipenne a due mani	2D+1

(chi usa l'ascia a due mani non può usare contemporaneamente lo scudo)

DADI DOPPI

Se in un colpo di combattimento escono i dadi doppi, non si considera il Modificatore ma si applica direttamente il seguente risultato:

1&1 - Colpo mancato. Cadi a terra. Se hai la lancia, si spezza e diventa un bastone. Se hai un'altra arma, cade a un metro di distanza: occorre un turno per rialzarsi e uno per recuperarla (o per impugnarne un altra che porti con te).
2&2 - Colpo a segno. Calcola i danni.
3&3 - Colpo mancato. La tua arma, se la hai, cade a un metro di distanza. Inoltre fai un lancio d'azione con l'Agi per Modificatore: se fallisce cadi a terra. Occorre un turno per rialzarsi e uno per recuperare l'arma (o per impugnarne un altra che porti con te).
4&4 - Colpo a segno. Calcola i danni. Inoltre il tuo avversario fa un lancio d'azione con l'Agi per Modificatore: se fallisce cade a terra.
5&5 - Colpo mancato. La tua arma cade a terra: occorre un turno per recuperarla (o per impugnarne un' altra che porti con te).
6&6 - Colpo a segno, sulla testa. Calcola i danni e se il tuo avversario non ha l'elmo raddoppiali. Inoltre cade a terra.

Il narratore applica i risultati adattandoli alla situazione. Se l'avversario è un quadrupede, ad esempio, il risultato di 4&4 non lo fa mai cadere a terra. Se due guerrieri si combattono mentre cavalcano, cadere a terra comporta subire un ulteriore 1/2D di danno e se la cavalcatura è un pegaso in volo i danni sono ancora maggiori... E così via.

COMBATTIMENTO A DISTANZA

Anche il combattimento a distanza si effettua a turni. In ogni turno un giocatore può effettuare un'azione, come tirare un colpo o correre per un numero di metri pari a 10 più la propria Agi.
Per tirare a distanza il personaggio tira due dadi e sottrae il risultato del dado colorato a quello del dado bianco.

TABELLA DANNI DA TIRO A DISTANZA

arma	raggio/metri	danni
Sasso gettato a mano	5/10/25	1/2D
Giavellotto	10/20/30	1D+3
Frombola	10/20/40	1D
Arco	15/30/60	1D+1

(chi tira con l'arco non può usare contemporaneamente lo scudo)

Il Modificatore si ottiene sommando la propria Agi, la Vul dell'avversario e il fattore distanza. Tale fattore è di 0 a raggio corto, di -1 a raggio medio e di -3 a raggio lungo. I raggi sono riportati in tabella.

Col suo arco, Mara tira fino a 15 metri senza detrazioni, fino a 30 con -1 e fino a 60 con -3. I bersagli più lontani di 60 metri sono fuori portata.

Inoltre, se il bersaglio è in parte coperto, il narratore può applicare un'ulteriore detrazione discrezionale, da -1 a -3; se il bersaglio è di dimensioni molto grandi (più alto o più largo di 2 metri), il Modificatore si aumenta di 2 punti.

Il prode Filofilo (Agi -1) lancia un giavellotto a un enorme ciclope da 14 metri di distanza. Il ciclope è parzialmente nascosto da una roccia, che lo copre dalla cintola in giù. Il Modificatore è uguale a -1 (Agi di Filofilo) +1 (Vul del ciclope) -1 (modifica per il lancio a raggio medio) -2 (modifica del narratore per copertura parziale) +2 (modifica per la taglia del ciclope) = -1.

ISe il modificatore risulta maggiore di +3 si considera uguale a +3; se risulta minore di -3, si considera uguale a -3.
Applicato il Modificatore al risultato dei dadi, se il totale è uguale a zero o positivo il lancio è andato a segno e l'avversario subisce il numero di danni riportato in tabella. Se è negativo, il lancio è andato a vuoto.

Nell'esempio sopra riportato, Filofilo ottiene 4 sul dado bianco e 3 su quello colorato: 4 - 3 - 1 = 0, il ciclope è stato colpito. Filofilo lancia 1D e somma 3 punti: il risultato del dado è 1, il ciclope subisce 4 punti di danni.

DADI DOPPI

Se in un colpo di combattimento escono i dadi doppi, non si considera il Modificatore ma si applica direttamente il seguente risultato:

1&1 - Colpo mancato. Se hai l'arco si è rotta la corda e ti fai 1/2D di danno. Se hai la frombola si è rotta e il proiettile ti casca su un piede: 1 punto di danno.
2&2 - Colpo a segno. Calcola i danni.
3&3 - Colpo mancato. Se hai l'arco si è rotta la corda.
4&4 - Colpo a segno, sulla testa. Calcola i danni e se il tuo avversario non ha l'elmo raddoppiali.
5&5 - Colpo mancato.
6&6 - Colpo a segno, ottima mira. Calcola i danni e raddoppiali.

I DANNI

Ogni personaggio subisce Danni nel corso di azioni e combattimenti. Per ogni 12 ore di avventura passate in assoluto riposo (cioè senza effettuare lanci d'azione o combattere) diminuisce di 2 il suo ammontare di Danni.
Quando un personaggio arriva ad avere un ammontare di Danni superiore alla sua Vit, rischia di morire, a meno che non abbia ancora punti di Favore divino e riesca a compiere un'invocazione agli dei "in extremis".
Se non ha punti, o se l'invocazione "in extremis" fallisce, il personaggio è morto: il giocatore deve crearne uno nuovo che potrà entrare in gioco solo quando il narratore lo riterrà opportuno (di regola all'inizio dell'avventura successiva).
Se l'invocazione ha successo, il personaggio viene miracolosamente salvato e si ritrova fuori pericolo, con un ammontare di Danni pari alla sua Vit meno 1.
L'invocazione "in extremis" è l'unica eccezione alla regola secondo cui l'invocazione può modificare solo l'esito di lanci effettuati dal giocatore interessato, e non di quelli effettuati dagli altri giocatori o dal narratore.

La coraggiosa Mara si è inoltrata nel Labirinto per sconfiggere il Minotauro. La sua Vit è 32, ma durante il combattimento il Minotauro le infligge 30 Danni. Con un ultimo colpo di ascia bipenne il Minotauro le infligge 4 Danni: il totale è 34, più della Vit di Mara. Essa rischia di morire, ma invoca Diana con successo. Davanti agli occhi allibiti del Minotauro appare dal cielo un'aquila gigantesca che afferra Mara e la porta in cima al monte Tobbion. I Danni di Mara sono ora 31, 1 punto in meno della sua Vit. Mara decide di rimanere tre giorni a riposare alle pendici del monte, prima di rimettersi in viaggio: i suoi Danni scendono così a 19. Quindi si rimette in viaggio, fermandosi di notte a riposare: ogni notte diminuisce i Danni di altri 2 punti.

DANNI ALL'EQUIPAGGIAMENTO

Questa regola è opzionale: chi ama la semplicità può non adottarla.

Se un personaggio ha lo scudo o la corazza, ogni volta che un personaggio subisce danni il suo equipaggiamento si deteriora: oltre ai danni personali, segnati secondo le regole sopra esposte, si segnano danni agli oggetti. Ogni volta che il personaggio subisce danni da un colpo a distanza la sua corazza subisce 1 punto di danno. Se il personaggio non ha corazza, il danno viene subito dallo scudo.

Ogni volta che il personaggio subisce danni da un colpo di combattimento ravvicinato, il suo scudo subisce 2 punti di danno. Se il personaggio non ha scudo, i 2 punti vengono subiti dalla corazza.

Il narratore può decidere, a sua discrezione, che i danni all'equipaggiamento non vengano subiti in certi tipi di combattimento ravvicinato: di regola se l'avversario combatte a mani nude ed è un essere umano o umanoide, come ad esempio un altro guerriero o un'amazzone, oppure se si tratta di un animale di piccole dimensioni come uno scorpione o un cane. Umanoidi di dimensioni mostruose (un ciclope, ad esempio) anche a mani nude danneggiano l'equipaggiamento dell'avversario.

Quando uno scudo ha 16 punti o più di danno è da buttare e non diminuisce più la Vul del personaggio. Ciò vale anche per la corazza, quando subisce 40 punti o più di danno. Un buon artigiano, con la necessaria attrezzatura e impiegando un adeguato periodo di tempo, può riportare a nuovo scudi e corazze parzialmente danneggiati.

LA VIA DELLA GLORIA

Al termine di ogni avventura, il narratore fa progredire i personaggi sopravvissuti sulla Via della Gloria. Ciascun personaggio sopravvissuto all'avventura lancia 1/2D+3 e somma il risultato alla sua Vit: l'esperienza lo ha reso più resistente al combattimento e alle avversità della vita. Se i personaggi hanno portato a termine con successo la loro missione, o se in mancanza di una missione vera e propria si sono comunque comportati bene rispetto ai loro obiettivi personali, ciascuno di essi lancia 1D+6 e somma il risultato al proprio Fad: la sua divinità lo terrà più di buon occhio. I personaggi salvati "in extremis", anche se sopravvissuti, non progrediscono: a loro basti l'aver salvato la pelle. Il narratore può aumentare o diminuire a sua discrezione i punteggi elargiti, a seconda della durata e della complessità dell'avventura, nonchè del comportamento tenuto dai personaggi.

IL BESTIARIO

Questo elenco include alcune creature fantastiche che possono essere incontrate dai personaggi nel corso delle loro avventure: al narratore il compito di inventarne altre, o di adattare al gioco i classici mostri del mito. Le caratteristiche di questi esseri non vengono determinate seguendo le regole fissate per i personaggi dei giocatori, ma sono stabilite con altri criteri a discrezione del narratore. Quando una caratteristica non è applicabile ad una creatura, viene marcata con un asterisco: un mostro incapace di parlare o di esprimersi a gesti, ad esempio, non ha la caratteristica Dialettica.

AMAZZONE (Agi 4, For 2, Dia -2, Con 0, Vit 28, Boc 3, Vul -6)

Le amazzoni sono un popolo di sole donne, governate da regine. Ottime guerriere, si bruciano il seno destro per meglio tirare con l'arco.

Solitamente girano equipaggiate di armatura, arco, faretra, frecce, lancia, elmo e di un tipico scudo a forma di mezzaluna.

ANIMALI:

	Agi	For	Dia	Con	Vit	Boc	Vul	Danni
aquila	4	0	*	*	15	3	0	1D
avvoltoio	4	0	*	*	18	2	0	1D
cane	0	1	*	*	14	2	0	1D-1
capra	2	-2	*	*	10	0	-1	1/2D
cavallo	1	1	*	*	32	1	0	1/2D+2
cervo	4	0	*	*	25	2	0	1/2D+2
cinghiale	0	4	*	*	28	2	0	1D+2
leone	2	3	*	*	24	3	-1	1D+2
montone	2	2	*	*	16	2	0	1/2D+2
orso	1	5	*	*	35	3	+1	2D-2
pecora	2	-2	*	*	10	*	-1	*
pipistrello	5	-4	*	*	10	*	-3	*
serpente	4	0	*	*	12	3	-2	1D

ANFESIBENA (Agi 6, For 0, Dia *, Con *, Vit 12, Boc 3, Vul -3)

E' un serpente velenoso con due teste, di cui una al suo posto e l'altra sul collo. Ogni turno effettua due attacchi: ciascuno di essi fa 4D di danni, causa il potente veleno.

Esistono anche anfesibene le cui due teste sono una davanti e una dietro: sono capaci di camminare in entrambe le direzioni. Le caratteristiche sono le stesse.

ARPIA (Agi 3, For -1, Dia *, Con -2, Vit 16, Boc 1, Vul 0)

Le perfide arpie sono uccelli dal viso di ragazza, con artigli ricurvi, resi pallidi da un'insaziabile fame. Scendono dai monti e insozzano le tavolate dei banchetti. Il loro attacco con gli artigli fa 1/2D+1 di danni.

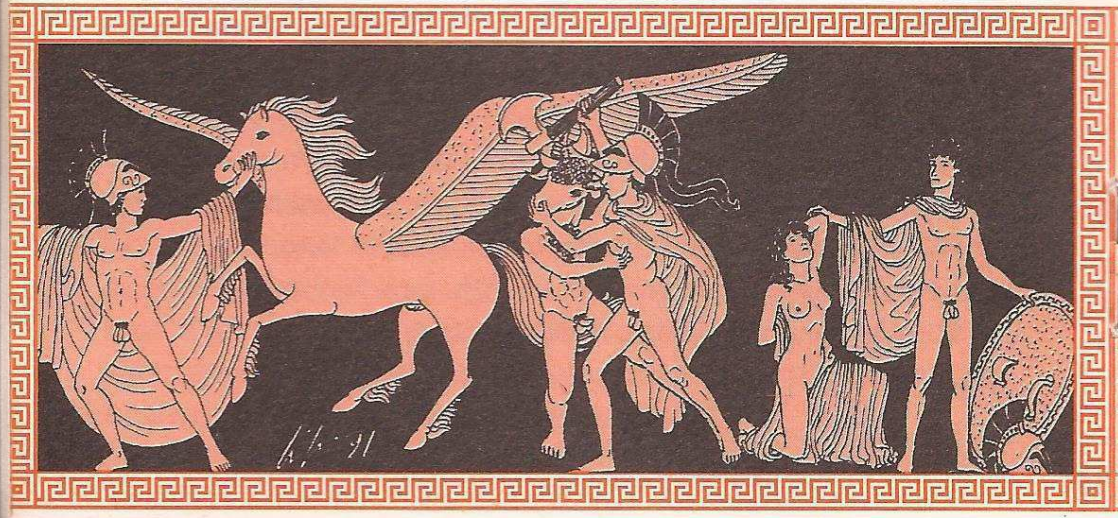
CICLOPE (Agi 3, For 5, Dia -5, Con -4, Vit 48, Boc 4, Vul +2)

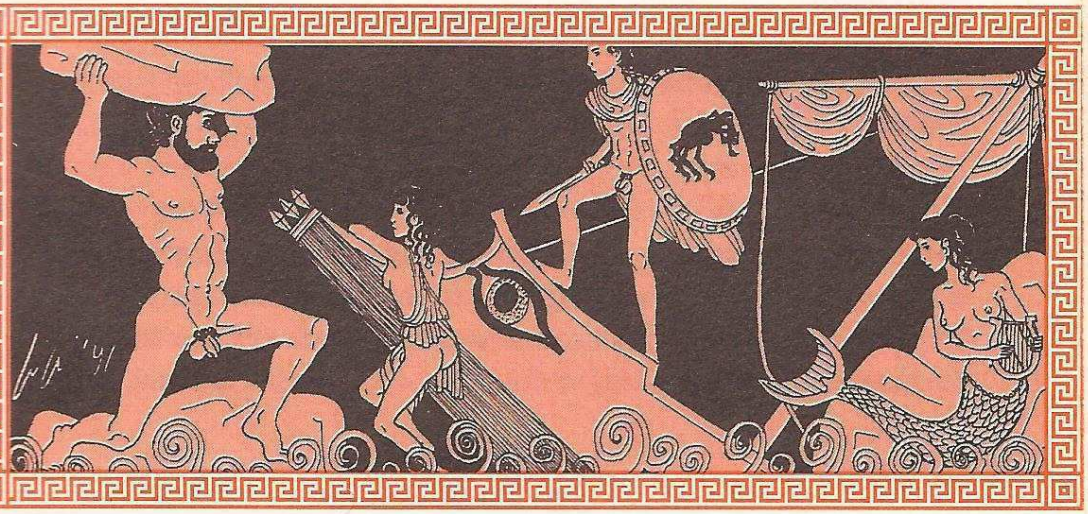
I ciclopi combattono a distanza lanciando macigni (raggio 15/30/50 m.), infliggendo 2D di danni. In combattimento ravvicinato usano un tronco come clava (2D+2) o combattono a mani nude (1D+2).

CENTAURO (Agi 0, For 4, Dia 2, Con 3, Vit 30, Boc 2, Vul 0)

I centauri sono creature dal corpo di cavallo, con torso, braccia e testa umane. Solitamente sono di indole selvaggia e inospitale: cadono spesso preda dei loro sentimenti animaleschi. Per questo sono ben visti da Eros e da Dioniso, tanto che il carro di quest'ultimo è trainato da centauri. Alcuni centauri, invece, si dedicano alle arti e alle scienze: ottimi educatori, sanno essere saggi fino alla noia.

I centauri combattono usando rami d'albero come randelli (1D). Chi ferisce un centauro con un'arma da taglio e viene colpito dagli spruzzi del suo sangue velenoso, poiché non si scansa per evitarli o fallisce il necessario lancio d'azione con l'Agi come modificatore, subisce 1/2D+1 di danni.





CERBERO (Agi 0, For 2, Dia *, Con *, Vit 18, Boc 1, Vul 0)

I cerberi sono grossi cani a tre teste, con una serpe al posto della coda. Chiassosi e di indole feroce, sono però assai golosi.
Ogni turno il cerbero effettua tre attacchi, uno con ciascuna bocca (1D-1).

DRAGO (Agi 1, For 5, Dia 3, Con 3, Vit 40, Boc 3, Vul 0)

I draghi sono enormi serpenti muniti di zampe, dal corpo coperto di squame. Hanno piccole ali simili a quelle del pipistrello, che non consentono loro di volare.
Combattono con zanne e artigli (3D). A volte sputano fiamme: tutti coloro che si trovano davanti al drago, entro sei metri dalla sua bocca, subiscono 3D+3 di danni. Chi è almeno a quattro metri di distanza può evitare il fuoco con un lancio d'azione: il Modificatore è pari all'Agi - 2 per i personaggi che si trovano a quattro metri dal drago, all'Agi -1 a cinque metri, all'Agi a sei metri. Chi ha successo nel lancio non subisce danni.

MANTICORA (Agi 4, For 6, Dia -5, Con -2, Vit 38, Boc 5, Vul +1)

E' un gigantesco leone rosso, con volto umano, tre file di denti, coda di scorpione irta di spine. Corre velocissimo ed è ingordo di carne umana.
A distanza lancia le spine come fossero frecce, 5 per turno (per un massimo di 20 al giorno), facendo con ciascuna 1/2D di danno: il raggio c/m/l è di 4/8/12 metri.
In combattimento ravvicinato, il narratore lancia un dado ogni turno. Se il risultato va da 1 a 4 l'attacco è di artigli e morso, con 2D+4 di danni. Se il risultato è 5 o 6 l'attacco è con la coda avvelenata, con 4D di danni.

MINOTAURO (Agi 0, For 4, Dia -5, Con -5, Vit 30, Boc 2, Vul 0)

Rare creature, nate dagli amori di donne per tori, i minotauri hanno solitamente testa di toro e corpo umano. Amano combattere armati di ascia.
Si dà anche il caso di minotauri con corpo di toro e testa e braccia umane, con caratteristiche differenti (Agi -1, For 5, Dia -4, Con -3, Vit 32, Boc 2, Vul 0). I minotauri non brillano affatto per l'intelligenza, ma hanno un buon senso dell'orientamento sia all'aperto che in palazzi e sotterranei.

NINFA (Agi 4, For -2, Dia 3, Con 5, Vit 18, Boc 1, Vul -4)

Creature divine in forma di leggiadre fanciulle, si possono incontrare mentre prendono il bagno, cacciano, coltivano piante, danzano tra i fiori.
Si dividono in: Naiadi, ninfe d'acqua dolce; Oceanine e Nereidi, ninfe del mare; Orestiadi ed Orcadi, ninfe dei monti; Napee e Alseidi, ninfe delle valli e dei boschi; Driadi ed Amadriadi, ninfe delle piante.
Sono tutte immortali, tranne le Driadi e le Amadriadi. Quando la Vit di una ninfa di qualunque tipo giunge a 0, essa scompare; può riapparire dopo un giorno, con la Vit nuovamente a 18.
Il destino di ciascuna Driade o Amadriade invece è legato a quello di una pianta, spesso di una quercia. Quando la pianta muore, muore anche la ninfa.
I personaggi che guardano una ninfa possono restare incantati, se essa lo vuole. Devono effettuare un lancio d'azione, con un modificatore ottenuto sommando la propria Con e sottraendo 3. Chi fallisce il lancio resta ipnotizzato, del tutto incapace di muoversi e pensare, fino a mezz'ora dopo che la ninfa si è allontanata o fino a quando essa non decide di rompere l'incantesimo. Difficilmente le ninfe combattono: solitamente sono a mani nude, talvolta hanno un coltello o un bastone.

PEGASO (Agi 1, For 1, Dia *, Con *, Vit 32, Vit 32, Boc 0, Vul -1)

I pegasi sono cavalli alati, dal carattere schivo e diffidente.
Ciascun personaggio che intende avvicinare un pegaso senza intimorirlo, deve effettuare un lancio d'azione con -3, aggiungendo la propria Con. Se anche uno solo di coloro che si avvicinano fallisce il tiro, il pegaso vola via. Una volta avvicinato l'animale, per convincerlo a farsi cavalcare occorre un lancio d'azione con -2, aggiungendo la Con. Chi riesce a cavalcare un pegaso almeno una volta, non deve più effettuare lanci per avvicinare quell'esemplare e può convincerlo a farsi cavalcare con un lancio d'azione senza detrazioni,

aggiungendo la propria Con.
Un pegaso può portare contemporaneamente due cavalieri.
In combattimento i pegasi tirano calci (1D di danni).

PIGMEO (Agi 3, For 1, Dia 0, Con 2, Vit 20, Boc 2, Vul -3)

I pigmei formano un popolo di bassissima statura che vive in tane sotterranee e cavalca caprette ed agnelli. Per mietere il grano il pigmeo usa una piccola ascia, che è anche l'arma con cui combatte (1/2D+2 di danni).

SATIRO (Agi 4, For 0, Dia 2, Con 4, Vit 24, Boc 2, Vul -2)

I satiri sono creature dei boschi care a Dioniso, dal corpo umano ma con gambe e coda di capra. Hanno piccole corna sulla fronte, orecchie aguzze, naso ricurvo. Amano la musica e la danza: suonano flauti di canne ballando nei boschi e tendono agguati alle ninfe. Se vogliono, sanno incantare gli uomini con la loro musica. In tal caso, i personaggi che ascoltano la melodia ammaliatrice devono effettuare un lancio d'azione, con un modificatore ottenuto sommando la propria Con e sottraendo 2. Chi fallisce resta ipnotizzato, incapace di muoversi e pensare, finchè il satiro non decide di rompere l'incantesimo o finchè non è trascorsa mezz'ora da quando egli ha cessato di suonare.
I satiri combattono di rado, raccogliendo bastoni da usare come armi improvvisate.

SFINGE (Agi 1, For 5, Dia 3, Con 5, Vit 40, Boc 5, Vul 1)

Le sfingi hanno corpo e zampe di leone, ali d'uccello, petto e testa d'aquila. Amano risolvere enigmi e indovinelli, ma ancor più proporli ai viandanti che poi divorano se incapaci di dare la soluzione. Risolvere un enigma proposto da una sfinge significa procurarle un tale dolore da portarla, a volte, al suicidio o a morire dall'ira.
In combattimento le sfingi usano gli artigli (2D+2 di danno).

SIRENA (Agi 5, For 1, Dia 4, Con 5, Vit 20, Boc 5, Vul -3)

Le sirene d'acqua hanno coda di pesce e busto, braccia e testa di donna. Le sirene d'aria hanno corpo d'uccello dal piumaggio rosso e volto di fanciulla.
Le sirene attirano i naviganti col loro canto per perderli e divorarli, ma se qualcono resiste al loro fascino sono condannate a morire. I personaggi che odono il canto delle sirene devono effettuare un lancio d'azione, con un modificatore ottenuto sommando la propria Con e sottraendo 5. Chi fallisce il lancio resta incantato: ode le voci dei suoi cari lontani che lo chiamano e fa di tutto per raggiungere le sirene, tuffandosi a nuoto o guidando la propria nave a sfasciarsi sugli scogli. Se qualche personaggio resiste al canto, ciascuna sirena deve effettuare un lancio d'azione con modificatore pari a -1 per ogni personaggio che ha resistito: se fallisce, essa muore.
In combattimento le sirene usano unghie e denti (1D+3 di danno). I personaggi incantati non reagiscono agli attacchi delle sirene: subiscono senza combattere fino ad essere uccisi.

TABELLE RIASSUNTIVE DI LANCIO

Al narratore potrà essere utile conoscere le probabilità di riuscita di un lancio a seconda del Modificatore applicato.

Modificatore	Probabilità di riuscita
-3	25 %
-2	36,1 %
-1	50 %
0	50 %
+1	63,9 %
+2	75 %
+3	83,3 %

TABELLE RIASSUNTIVE DI LANCIO

Procedura generale
+1 D bianco
-1 D colorato
+ Modificatore compreso tra +3 e -3

Se il risultato è uguale a 0 o positivo, o i dadi sono uguali e pari, il lancio è riuscito.
Se il risultato è negativo, o i dadi sono uguali e dispari, il lancio è fallito

Modificatore per il lancio d'azione
+/- le caratteristiche rilevanti dei personaggi coinvolti
- indicatore di difficoltà (da 0 a -3)

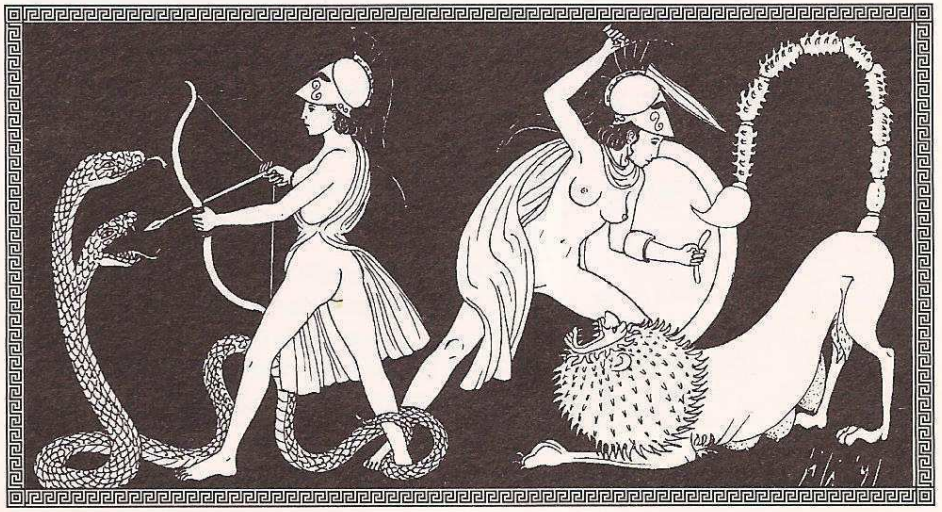
Modificatore per il combattimento ravvicinato
+ Boc di chi tira
+ Vul del bersaglio
+3 se l'avversario è caduto a terra e immobilizzato

Modificatore per il combattimento a distanza
+ Agi di chi tira
+ Vul del bersaglio
- fattore distanza (da 0 a -3)
- fattore copertura (da 0 a -3)
+ 2 se il bersaglio è di dimensioni molto grandi (più alto o più largo di 2 metri)

L'ISOLA DELLE AMAZZONi

"Canto l'armi pietose e i prodi eroi
che s'imbarcaro in un mattin di maggio
Ma questi prodi, lettori, siete voi:
orsù partite per l'incerto viaggio!"

I personaggi di questa avventura sono dei giovani che vivono nell'isola di Apoteke. Trachimandro, il vecchio re che la governa, li convoca a corte e li incarica di una delicata missione: devono andare all'Isola delle Amazzoni ove, in qualche luogo selvaggio, è nascosto il mitico Peplo Porporino. I giovani dovranno trovarlo e riportarlo a corte. Infatti la bella Epulotraghia, giovane figlia del re, è stata colpita da una misteriosa malattia che l'ha resa muta e che la indebolisce sempre più: potrà guarire solo indossando il Peplo incantato.
Dopo una settimana di navigazione i giocatori giungono in vista dell'isola. Un orrendo Serpente di Mare lungo una decina di metri (Agi 3, For 6, Dia *, Con *, Vit 35, Boc 3, Vul -3, Danni 5D+5) aggredisce la nave, la manda in frantumi e inizia a divorare i rematori. I personaggi possono mettersi in salvo nuotando verso la riva (loc. A - l'approdo): qui comincia la loro avventura.



A - L'APPRODO

Dopo il naufragio i giocatori si ritrovano su questa spiaggia. Accanto a loro vi sono numerosi pezzi di nave. Nessun rematore si è salvato dall'ingordigia del serpente di mare. Il narratore descrive il paesaggio, i giocatori decidono cosa fare e dove andare.

B - L'ORACOLO

Per poter consultare l'Oracolo i giocatori devono sacrificare un mammifero commestibile: possono procurarsi un cinghiale cacciando nella Selva Selvaggia o catturare una pecora al ciclope. I cani non sono sacrificabili.
La sacerdotessa Afonisba (Agi 2, For 0, Dia 4, Con 4, Vit 22, Boc 1, Vul -2) eseguirà il sacrifici. Per sua bocca l'Oracolo, con voce roca e profonda, elargirà il seguente consiglio per l'avventura:

Per aver fama e gloria tra gli Achei
Dovrai vincer colei
Che più è grande e men si vede
Giungendo là dove non giunge il piede

"Colei che più è grande e men si vede" è l'oscurità, che regna nell'Antro di Ctonio. Per vincerla, i personaggi debbono prima recarsi "là dove non giunge il piede", ovvero sullo Scoglio Verde al centro del lago, per procurarsi lo scudo magico.
Consultato una seconda volta, l'Oracolo suggerirà:

Se il riflesso ognora segui
Di colei che il brando tiene
Tutto quanto ti andrà bene:
Quanto ho detto adesso esegui!

L'Oracolo si riferisce al labirinto nell'Antro di Ctonio. "Colei che il brando tiene" è la mano destra. Il suo "riflesso" è la mano sinistra. Seguendo

sempre la parete sinistra del labirinto i personaggi possono giungere al Peplo Porporino evitando ogni trappola. Se i personaggi consultano l'Oracolo più di due volte prima di aver completato l'avventura, esso dirà:

Già ho parlato a profusione
Quel che occorre or è l'azione!

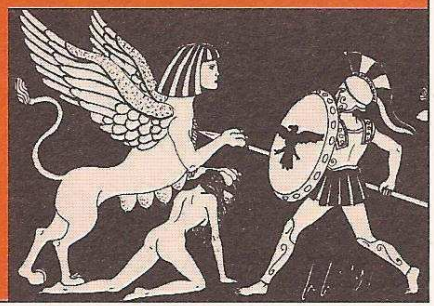
oppure

Troppe chiacchiere io sento
Deh, si corra or al cimento!

C - LA SELVA SELVAGGIA

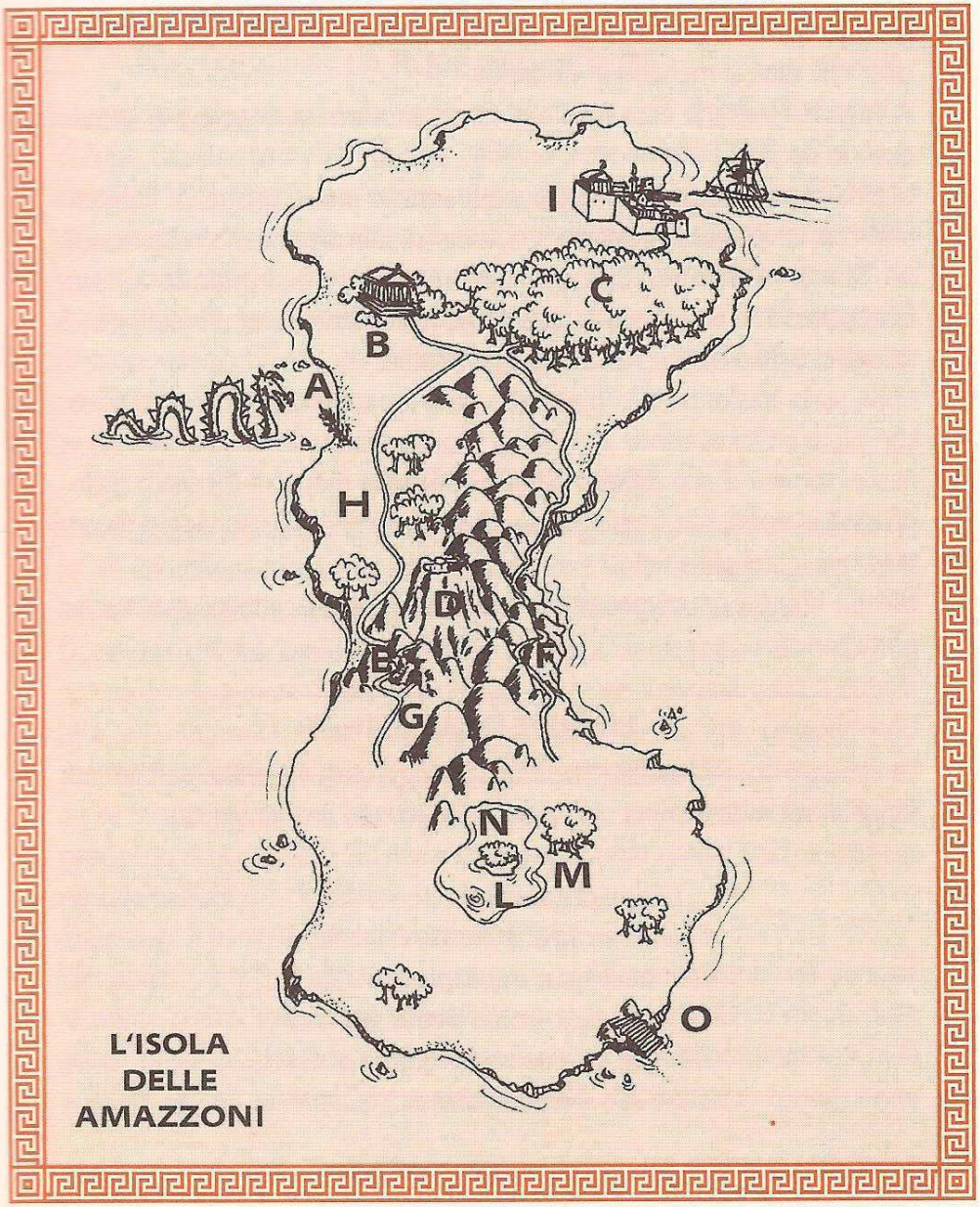
Girando nella selva si possono fare degli incontri. Il narratore tirerà un dado per ogni mezz'ora di tempo trascorso nel bosco dai personaggi.

	Di giorno:	**Di notte:**
1	un'anfesibena aggredisce i personaggi.	i personaggi incontrano un serpente. Se gli si avvicinano la bestia li attacca, altrimenti si allontana tra i cespugli.
2	i personaggi avvistano un cinghiale che li carica.	i personaggi avvistano un cinghiale: dopo qualche istante l'animale, se non viene attaccato, si allontana.
3	passa un gruppetto di amazzoni (1/2D+1 per sapere quante). Si tiri un altro dado: se il risultato è pari non hanno prede e stanno andando a caccia, se è dispari hanno già ucciso un cinghiale che portano con sè, tornando verso la città.	una manticora aggredisce i personaggi.
4	i personaggi avvistano una coppia di cinghiali con tre cuccioli, diretti all'abbeverata: la famigliola fugge, ma il maschio è pronto a caricare se l'atteggiamento dei personaggi è ostile. Le caratteristiche dei cuccioli sono Agi 0, For 1, Dia *, Con *, Vit 10, Boc -1, Vul 0, Danni 1/2D.	non si incontra nessuno.
5	non si incontra nessuno.	non si incontra nessuno.
6	non si incontra nessuno.	non si incontra nessuno.



D - IL VULCANO

E' un piccolo vulcano spento, il cui fondo è costituito da una spianata di lava solidificata. Al centro di essa, in una casetta di pietra, vive la maga



Ulceria (A 4, F 2, D -4, C +4, Vit 28, Boc 3, Vul -4): è un'amazzone esiliata dalle sue compagne per la sua perfidia e per la sua capacità di effettuare malefici. Perciò serba rancore nei confronti di tutte le donne; inoltre, come amazzone, non tollera la presenza di alcun uomo. Vive in completo isolamento attendendo l'ora di vendicarsi. Un avvoltoio le porta il cibo, che ruba al mercato di Antiopoli.
A volte dal vulcano esce un filo di fumo: proviene dal camino di Ulceria quando cucina.
Ulceria cerca di trasformare qualunque intruso in un pipistrello. Può tentare con un personaggio per ogni turno di combattimento, effettuando un lancio d'azione: il Modificatore è dato sommando la sua Concentrazione e sottraendo quella del malcapitato, con un ulteriore -2 se egli si è reso conto che la maga gli è ostile.
Chi è stato trasformato in pipistrello può, a partire dal turno successivo, compiere un'invocazione agli Dei per tornare in forma umana. Se non vi riesce, tornerà al suo aspetto originale solo alla morte di Ulceria o quando essa lo vorrà. Nel frattempo, le caratteristiche del personaggio diventano quelle del pipistrello.
Ulceria non ha né scudo né corazza. Possiede un coltello, ma non lo porta con sé.

E - LA RUPE DELLA SFINGE

La strada è dominata dalla Rupe della Sfinge, così chiamata perchè una sfinge vi sta seduta sopra. Ai passanti pone un facile indovinello:

Dimmi di cosa parlo, se sei abile!
E' un esercito che marcia inarrestabile
Con trecento e cinquanta e più soldati
Con dodici o anche tredici graduati
Insegue un'altra schiera come questa
Mentre alle spalle un'altra se ne appresta.

La soluzione è l'anno (che nell'antica Grecia contava 12 o 13 mesi di 29 o 30 giorni ciascuno). Se i giocatori rispondono esattamente entro un minuto, la sfinge vola via in preda alla rabbia e si getta in mare, dove affoga miseramente. Altrimenti li aggredisce per sterminarli.

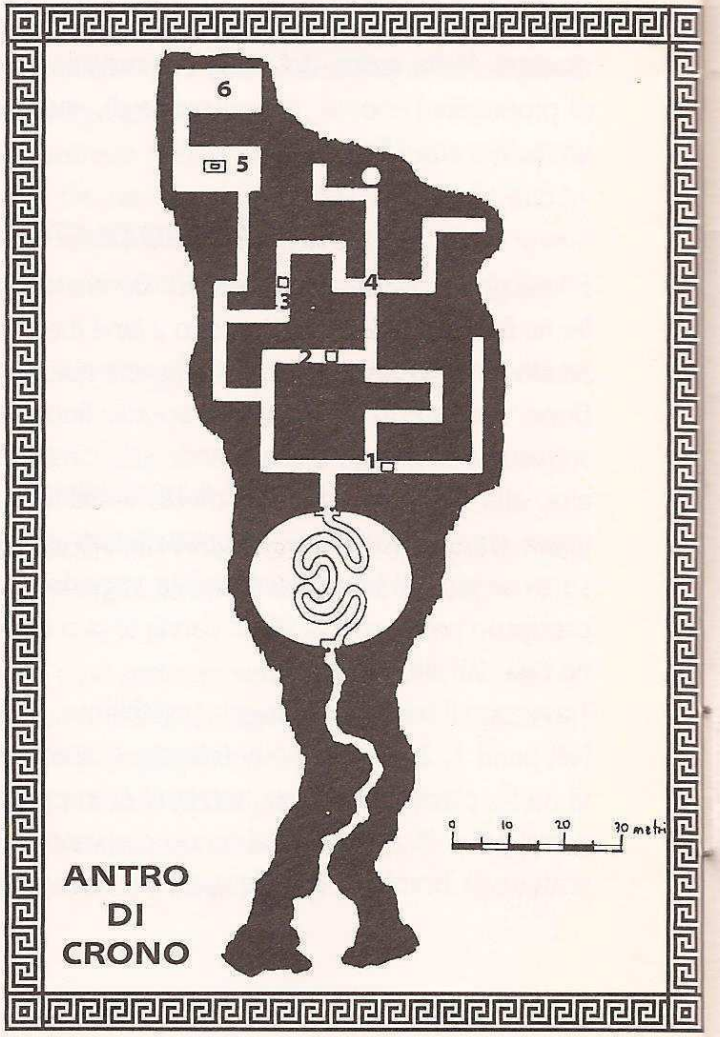
F - LA RUPE DEL CICLOPE

La strada è dominata dalla Rupe del Ciclope, così chiamata perchè il ciclope Basilio, che abita in una caverna sulle pendici del vulcano, si diletta a salirvi sopra per bombardare di pietroni i passanti. Alla base della roccia è incatenato Pluto, il cane del ciclope, che abbaia rumorosamente non appena avvista qualcuno: subito il ciclope si affaccia e lancia macigni. Nella grotta del ciclope si trovano, oltre a vasellame e oggetti di proporzioni enormi, grosse scorte di vino, formaggio e olive, nonché un recinto con 15 pecore.

G - L'ANTRO DI CTONIO

E' una grotta alla base del vulcano. Dentro vi regna un buio impenetrabile: né fiaccole né lucerne riescono a farvi luce. Solo la luce emanata dallo Scudo di Pentasilea riesce a sconfiggere questa magica oscurità.
Dopo uno stretto cunicolo che scende fino a un centinaio di metri nel sottosuolo si giunge a una grande sala circolare, con una volta a cupola alta, alla sommità, circa 30 metri. La sala è un baratro, profondo 40 metri. Un sentiero di roccia conduce dall'altra parte: si arrotola sinuoso su se stesso. Al buio è impossibile seguirlo: si cade inevitabilmente nel precipizio procurandosi 9D di danni; si può inoltre risalire solo se qualcuno cala dall'alto una corda.
Traversato il baratro si giunge a un labirinto.
Nei punti 1, 2 e 3 vi sono botole che si aprono non appena una persona vi mette piede: sotto ogni botola vi è un pozzo profondo 5 metri, dalle pareti prive di appigli e dal fondo cosparso di paletti accuminati. Chi fa scattare la botola deve effettuare un lancio d'azione con Modificatore

pari alla propria Agi -2: se ha successo evita di cadere, altrimenti precipita prendendo 3D di danni. La botola rimane aperta: per saltarla senza cadere occorre effettuare un lancio d'azione con la propria Agi per Modificatore.
Nel punto 4 il peso di chi passa sul pavimento fa scattare un meccanismo: una freccia parte verso l'intruso come se fosse scagliata, a raggio corto, da un arciere con Agi 0.
Nel punto 5 vive un Minotauro, che si trova nella stanza. Sopra un'ara sacrificale è appoggiato il mitico Peplo Porporino. Il Minotauro è stato condannato dagli dei a difendere il Peplo e a nutrire i pegasi che l'eroico Tetragone ha catturato e nascosto nel sotterraneo.
Nel punto 6 vi sono tre pegasi incatenati alla parete. Ogni personaggio effettua un solo lancio d'azione per avvicinarli tutti e tre (v. Bestiario). Se il lancio fallisce i pegasi non possono volare via, ma reagiscono a calci. Per rompere ciascuna delle tre catene occorre effettuare un lancio d'azione con la For come modificatore. In un angolo ci sono un mucchio di paglia e un mucchio di crusca.



H - LA PIANA DEL SOLE

E' una verde pianura in cui pascolano numerosi cervi bianchi dall'aria mansueta. Sono sacri a Diana. Se qualcuno cerca di catturarli o di ucciderli, compare una bionda fanciulla a cavallo armata di arco (A 4, F 2, D -2, C 0, Vit 28, Boc 3, Vul -7, Fad 3). E' un'amazzone: inizia a lanciare frecce sul sacrilego fino a quando egli non fugge.
Se i personaggi uccidono un cervo, il Fad dei devoti a Diana scende a 0. Inoltre prima o poi la vendetta della dea colpirà i personaggi: per farsi perdonare essi dovranno consultare qualche Oracolo che assegnerà loro una missione da compiere. E' lo spunto per una nuova avventura.

I - LA CITTÀ DI ANTIOPOLI

E' la città delle Amazzoni. L'accesso é vietato agli intrusi, siano essi uomini o donne. Le porte, le mura ciclopiche e il molo del porto sono guardati giorno e notte da vigili sentinelle.
Alle amazzoni piacciono moltissimo i pegasi: solo in cambio di una di tali bestie sono disposte a cedere ai personaggi una barca e le provviste per tornare ad Apoteke. Anche in questo caso i personaggi non potranno entrare in città: le trattative avverranno ad una delle porte ed il baratto avrà luogo in una spiaggia poco lontana.

L - IL LAGO

Giunti al lago, i personaggi vedono un'affascinante fanciulla che, nuda, fa il bagno presso la riva. Si tratta di Ellera, una Naiade (o ninfa d'acqua dolce). I personaggi che non distolgono immediatamente lo sguardo devono effettuare un lancio d'azione per non restare incantati (v. Bestiario).

M - LA CAPANNA DI ERGONE

Qui vive Ergone (A 2, F 0, D 3, C 1, Vit 18, Boc 1, Vul -2, Fad 3): è un vecchio cacciatore e pescatore che ormai non esce quasi più di casa,

temendo le amazzoni. Possiede l'unica barca con cui è possibile attraversare il lago: è legata ad un palo davanti alla capanna. Molto difficilmente si lascerà convincere ad affittarla, o addirittura a prestarla: è il suo solo mezzo di sostentamento.
Nella sua capanna ci sono un letto, un tavolo, uno sgabello e un baule con pochi vestiti. Appesi alle pareti vi sono cinque giavellotti e i suoi strumenti da pesca: una fiocina, una rete, una lenza e qualche amo.
Spostando il letto si scopre una botola: scendendo una scaletta a pioli si accede a una piccola cantina ingombra di salumi, formaggi, olive, piccoli otri di vino resinoso. Sono i doni portati da un'amazzone che viene a volte a visitarlo di nascosto.

N - LO SCOGLIO VERDE

Lo Scoglio è un'isoletta su cui sorge un piccolo bosco. Al centro di esso c'è una fanciulla guerriera con scudo e corazza (A 4, F 2, D -2, C 0, Vit 28, Boc 3, Vul -7, Fad 3). Difende dagli intrusi l'ingresso di un piccolo tempio dedicato a Diana, al cui interno si trovano le Armi di Pentasilea: una lancia e uno scudo d'argento. Quest'ultimo è abbagliante: emana luce propria. La lancia è magica: aumenta di 2 punti il Modificatore di chi la usa nel combattimento ravvicinato.
La fanciulla si arrende dopo aver subito 20 Danni.

O - LE SCALE DI ATLANTIDE

Si tratta di una massiccia scala di pietra, larga circa dieci metri, che parte dalla cima della scogliera e si inabissa nelle profondità marine. Non si sa dove porti: si dice conduca alle rovine di Atlantide. Ma probabilmente si tratta solo di antiche leggende.
Le Scale d'Atlantide hanno per ora una funzione puramente decorativa, ma il Narratore può prenderne spunto per creare una nuova ed entusiasmante avventura.

BIBLIOGRAFIA

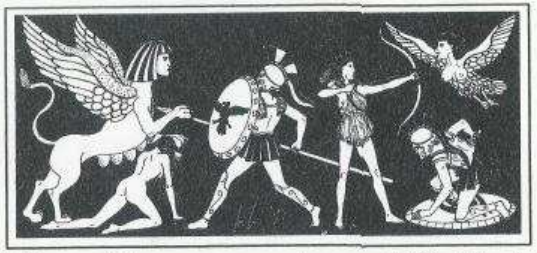
Oltre alla lettura dei poemi classici, si consigliano:

Borges Jorge Luis,	"Il libro degli esseri immaginari", Theoria, Roma-Napoli 1984
Borges Jorge Luis,	"Manuale di zoologia fantastica", Einaudi, Torino 1962
Cinti Decio,	"Dizionario mitologico", Sonzogno, Milano 1989
Hawthorne Nathaniel,	"Il libro degli eroi", Giunti Marzocco, Firenze 1984
Ramorino Felice,	"Mitologia classica illustrata", Hoepli, Milano 1967
Renault Mary,	"Il re deve morire", Bompiani, Milano 1959
Rosso Bagnasco Eugenia,	"Come gli Dèi", Firenze libri, Firenze 1989

RINGRAZIAMENTI

Per il paziente collaudo e i preziosi consigli si ringraziano: Chiara Bagnasco, Luigi e Martino Castellani, Paolo Corsini, Luca Giuliano, Gianluca Meluzzi, Andrea Pacchiarotti, Piergiorgio Paglia e Paolo Piazza.

MEDITERRANEO, © A. ANGIOLINO 1991, 1995
DISEGNI DI GIANLUCA MELUZZI
GRAFICA DI DARIO CALI'



La prima edizione di "Mediterraneo" é apparsa come supplemento a "E Giochi" n. 5, Gennaio/febbraio 1992

"Mediterraneo" è un gioco di ruolo assai semplice, che consente ai giocatori di immedesimarsi in un gruppo di eroi ed eroine della mitologia classica. Oltre a "I giochi del duemila", Qualitygame pubblica giochi da tavolo come "Kupido" e "Algoritmo": l'intenzione è quella di offrire prodotti divertenti e originali, selezionati tra le migliori creazioni degli autori di tutt'Italia e realizzati così come li vorrebbe il giocatore attraverso la massima cura per ogni dettaglio.

Prodotto da: QUALITYGAME di Giovanni Caron - 00182 Roma - Via Casilina, 55

Prodotto destinato ad essere utilizzato ai fini di gioco ai maggiori di anni 14 ai sensi e per gli effetti del D. Legisl. n. 313/91